



BLOOBER TEAM S.A.

Raport kwartalny za II kwartał 2012
roku

Kraków, dnia 9 sierpnia 2012
roku

SPIIS TREŚCI

1. Podstawowe informacje o Spółce.....	3
2. Wybrane dane finansowe z bilansu na dzień 30 czerwca 2012 roku oraz z rachunku zysków i strat za II kwartał 2012 roku wraz z okresami porównywalnymi.....	4
3. Wskazanie przyczyn dla których Emitent nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych....	5
4. Komentarz zarządu Spółki na temat czynników i zdarzeń, które miały wpływ na osiągnięte wyniki finansowe.....	6
5. Informacja zarządu Spółki na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem emitent podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności	7
6. Stanowisko zarządu Spółki odnośnie do możliwości zrealizowania podanych do publicznej wiadomości prognoz wyników na rok 2012 w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za II kwartał 2012 roku.....	7

1. Podstawowe informacje o Spółce

Firma	Bloober Team spółka akcyjna
Skrót firmy	Bloober Team S.A.
Siedziba	Kraków
Adres siedziby	ul. Cystersów 9, 31-553 Kraków
Telefon	+ 12 35 38 555
Faks	+ 12 34 15 842
Adres poczty elektronicznej	ir@blooberteam.com
Strona internetowa	blooberteam.com
NIP	676-238-58-17
REGON	120794317
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000380757
Kapitał zakładowy	Kapitał zakładowy wynosi 133 078,90 zł i dzieli się na: a) 1 020 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; b) 88 789 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; c) 222 000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o

ORGANY SPÓŁKI	
Zarząd	Piotr Babieno – Prezes Zarządu
	Piotr Bielatowicz – Wiceprezes Zarządu
Rada Nadzorcza	Dominik Majewski
	Krzysztof Bełech
	Jowita Babieno
	Łukasz Babieno
	Przemysław Bielatowicz
	Radosław Gorączko

Lp.	AKCJONARIUSZ	L. AKCJI	% AKCJI	L. GŁOSOW	% GŁOSOW
1	Satus	354 752	26,66	354 752	26,66
2	Piotr Babieno	353 380	26,55	353 380	26,55
3	Piotr Bielatowicz	80 020	6,01	80 020	6,01
4	Allianz FIO	69 004	5,19	69 004	5,19
5	Pozostali	-	35,59	-	35,59

Tabela 1 Struktura akcjonariatu

Jednostki wchodzące w skład grupy kapitałowej emitenta

Stan na 30 czerwca 2012r.

Lp.	Spółka	Siedziba	% posiadanych udziałów
1	iFun4all Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Lublin	100
2	Digital Games Services Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Kraków	100
3	Pizza Publishing Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Kraków	100 % posiada iFun4all
4	iPlacement Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Kraków	50
5	Neuro- Code Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Kraków	85

2. Wybrane dane finansowe z bilansu na dzień 30 czerwca 2012 roku oraz z rachunku zysków i strat za II kwartał 2012 roku wraz z okresami porównywalnymi

Wyszczególnienie (w zł)	2011---03- --31	2011---06- --30	2012---03- --31	2012---06- --30
Kapitał (fundusz) własny	888 197,61	292 212,46	914,62	580,13
Należności długoterminowe	-	-	-	-
Należności krótkoterminowe	40 594,85	110 577,81	168 547,18	273 318,93
Środki pieniężne i inne aktywa finansowe	93 050,47	252,27	903 222,51	460 718,54
Zobowiązania długoterminowe	-	-	-	-
Zobowiązania krótkoterminowe	225,02	556 578,56	248 694,60	213 024,44

Wyszczególnienie (w zł)	01.04.2011-	01.01.2011-	01.04.2012-	01.01.2012-
	-- 30.06.2011	-- 30.06.2011	-- 30.06.2012	-- 30.06.2012
Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi	352 707,99	425 838,21	365 561,08	968 185,79
Amortyzacja	5 649,31	14 378,96	14 319,55	30 011,08
Zysk (strata) ze sprzedaży	-113 995,70	-210 163,64	-87 992,58	-389 863,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-121 182,49	-213 975,93	-87 992,51	-389 862,57
Zysk (strata) brutto	-109 474,33	123 935,73	-35 334,49	-282 933,39
Zysk (strata) netto	-109 474,33	123 935,73	-35 334,49	-282 933,39

3. Wskazanie przyczyn dla których emitent nie sporządza skonsolidowanych sprawozdań finansowych

Zgodnie z art. 56 ust. 1 ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości jednostka dominująca może nie sporządzać skonsolidowanego sprawozdania finansowego, jeżeli na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy łączne dane jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla, spełniają co najmniej dwa z następujących warunków:

- 1) łączne średnioroczne zatrudnienie w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło nie więcej niż 250 osób;
- 2) łączna suma bilansowa w walucie polskiej nie przekroczyła równowartości 7.500.000 euro;
- 3) łączne przychody netto ze sprzedaży produktów i towarów oraz operacji finansowych w walucie polskiej nie przekroczyły równowartości 15.000.000 euro.

Grupa zatrudnia średnioroczne zatrudnienie w grupie w przeliczeniu na pełne etaty wynosi 7 pracowników, natomiast suma bilansowa na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy, łącznie danej jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla nie przekracza kwoty 7 500 000 euro, w związku z powyższym Emitent zwolniony jest z obowiązku sporządzania skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

4. Komentarz zarządu Spółki na temat czynników i zdarzeń, które miały wpływ na osiągnięte wyniki finansowe

Raport przedstawiony przez Emitenta obejmuje drugi kwartał 2012 roku. Z punktu widzenia przedsięwzięć podejmowanych przez Spółkę i jej aktywności był to okres intensywnej kampanii promocyjnej produktu *A---men* przeznaczanego na konsolę *PlayStation Vita* marki Sony. Z jednej strony Spółka nadal starała się kontynuować działania marketingowe na rynku japońskim oraz europejskim, a z drugiej przygotować się do startu gry na rynku amerykańskim.

Nakłady poniesione przez Emitenta w okresie objętym raportem obejmują przede wszystkim wysokie koszty produkcji gry na kolejny rynek (amerykański) oraz marketingu produktu. Wydatki poniesione na produkcję wynikały, w dużej mierze z faktu, że gra *A---men* przygotowywana była na najnowszą, a tym samym nieznaną wcześniej pod względem technologicznym, platformę *PlayStation Vita*. Proces produkcji wydłużył się w czasie z uwagi na nowatorstwo całego przedsięwzięcia. Dodatkowo spółka ponosiła koszty związane z przygotowaniem wersji gry *A---men* na konsolę *PlayStation 3 (PSN)*.

Wydatki poniesione na marketing produktu determinowane były warunkami rynkowymi, w których odbywała się premiera *A---men*. Należy podkreślić, że gra debiutowała jako tzw. *tytuł launch'owy* (startowy) nowej konsoli spod szyldu *PlayStation* wspólnie z najważniejszymi przedstawicielami branży deweloperskiej na świecie. Debiut w gronie najistotniejszych tytułów przede wszystkim ustawił Emitenta w ekskluzywnym gronie i otworzył możliwości budowania marki.

Jednocześnie należy podkreślić, że Emitent jest samodzielnym wydawcą swojej gry w dystrybucji cyfrowej w Europie. Decyzja o takiej formie prowadzenia sprzedaży i marketingu była jednak celowym zabiegiem Emitenta, który w swojej strategii promocyjnej zdecydował się na podjęcie dwóch głównych ofensyw marketingowych: (1) pierwszą część – samodzielną prowadzoną przed debiutem gry w na platformie cyfrowej dystrybucji *PlayStation Network*, i (2) drugą część – prowadzoną przez partnera handlowego (wydawcę *TopWare*) przed debiutem rozszerzonej i urozmaiconej wersji detalicznej (*pudełkowej*) gry. Taki zabieg pozwoli Emitentowi na osiągnięcia znacznej części zysków ze sprzedaży detalicznej na rynku europejskim oraz dzielonych zysków ze sprzedaży detalicznej, poprzez dłuższą i rozłożoną w czasie kampanię promocyjną, jak również na wydanie gry na launch konsoli co było kluczem do uzyskania kluczowej pozycji na rynku deweloperów gier – co powinno być widoczne w wynikach za 2 półrocze 2012 roku.

4. Informacja zarządu Spółki na temat aktywności, jaką w okresie objętym raportem emitent podejmował w obszarze rozwoju prowadzonej działalności

Dla II kwartału 2012 roku kluczowym wydarzeniem było przygotowanie amerykańskiej premiery najnowszej gry Emitenta na *PlayStation Vita*. Jednocześnie, mając świadomość nie najlepszych wyników sprzedażowych samej platformy *PS Vita*, Bloober Team znacznie przyspieszył realizację innych projektów aby zwiększyć sprzedaż w 2 półroczu jak również wzmocnić markę *A---men*. Już na przełomie 3 i 4 kwartału na rynek powinna trafić gra *A---men* w wersji na konsolę *PlayStation 3*, a warto dodać, że spółka prowadzi pre-produkcję również innych tytułów.

Ponadto Emitent, reagując na trendy w produkcji gier, zmienił proces produkcji i sprzedaży swoich gier. Począwszy od drugiego kwartału 2012 r. Bloober Team sprzedaje projekty na etapie ich koncepcji i prototypów, a do samej produkcji przystępuje po zawarciu umów z wydawcami na produkcję i dystrybucję konkretnego tytułu. Skutkiem tego jest większa elastyczność produkcji – możliwość prezentowania licznych pomysłów wydawcom i produkowanie wybranych oraz mniejsze ryzyko niepowodzenia produktów (wydawcy są także weryfikatorem konceptów pod kontem oczekiwań odbiorców, nasilenia konkurencji, mód i trendów na rynku).

Efektom tych działań były nowe koncepty, które Emitent przedstawiał na największych targach gier – E3 w Los Angeles, na których przedstawiciele Bloober Team SA byli na początku czerwca 2012 r. a także podczas późniejszych kontaktów z wydawcami, głównie amerykańskimi i europejskimi, które już wkrótce powinny zaowocować umowami handlowymi na nowe projekty. Bloober Team SA dzięki swej specjalizacji w wysokiej jakości grach 2D już teraz jest jednym z najczęściej rozpatrywanych partnerów biznesowych dla wielu światowych wydawców. Drugie półrocze 2012 roku powinno być plonem realizowanych przez spółkę działań produkcyjnych i handlowych.

5. Stanowisko zarządu Spółki odnośnie do możliwości zrealizowania podanych do publicznej wiadomości prognoz wyników na rok 2012 w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie kwartalnym za II kwartał 2012 roku

Emitent nie publikował prognoz wyników finansowych w 2012 roku.